

HISTOIRES ANIMÉES EN RÉALITÉ AUGMENTÉE



- A partir de 6 ans
- 4 à 5 enfants maximum



- Atelier : 30 mn



- 1 album
- 1 tablette

OBJECTIFS

- Etre capable d'utiliser la tablette
- Découvrir le principe des illustrations interactives
- Imaginer



- 1 animateur
- Préparation amont : 30 min

EN BREF

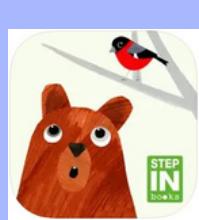
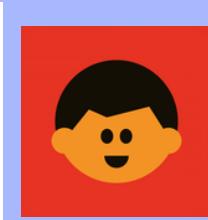
Un atelier ludique basé sur l'effet de surprise. Choisissez un album : "La sorcière à roulettes", "Les voyages extraordinaires d'Axel" ou "Graou n'a pas sommeil".

Lisez une première fois l'album, puis revenez au début en invitant cette fois-ci les enfants à survoler les pages du livre avec la tablette comme s'ils voulaient les prendre en photo.

- Avec "La sorcière à roulettes", certains éléments supplémentaires apparaîtront à l'écran, comme "superposés" sur la page du livre, ou s'animeront. A tour de rôle, les enfants pourront agir sur les personnages et les décors par le toucher.
- Avec "Les voyages extraordinaires d'Axel", c'est toute la scène représentée sur la page qui s'anime, mais il n'y a pas d'interaction si on touche l'écran.
- Avec "Graou n'a pas sommeil", toucher l'écran vous amènera à faire quelques pas dans un monde virtuel...

BON À SAVOIR

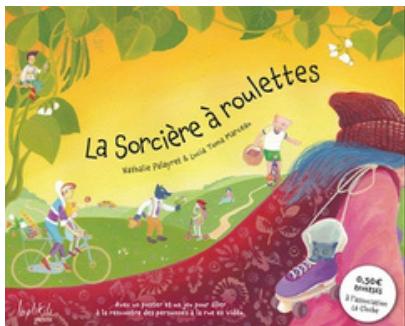
- Vérifier son matériel : chargement de la tablette, branchements, son...
- 1 application gratuite par album (Laplikili, Axel, Graou)



- L'album est indispensable à l'utilisation de l'application
- Il est nécessaire de tourner très doucement les pages pour éviter un chevauchement des images numériques.

LES ALBUMS EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

La sorcière à roulettes (6-9 ans)



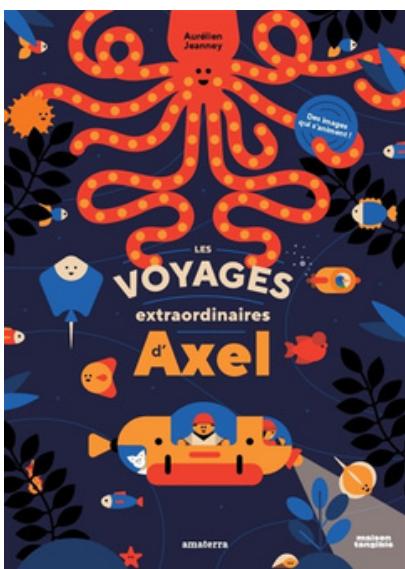
Une petite fille est effrayée à chaque passage devant chez elle de la sorcière à roulettes. Quand celle-ci vient frapper à la porte pour demander une pièce, l'enfant se cache. Elle surmonte enfin sa peur et lui donne de quoi acheter du lait.

Lisez le mode d'emploi qui se trouve tout au début du livre...

Puis ouvrez l'application Laplikili sur la tablette et exercez-vous...



Les voyages extraordinaires d'Axel (6-9 ans)



Avec Axel, sa meilleure amie Soon, la chatte Zelda et l'oiseau savant Archimède, le lecteur découvre les fonds marins, l'espace, la jungle, la ferme et la ville du futur.

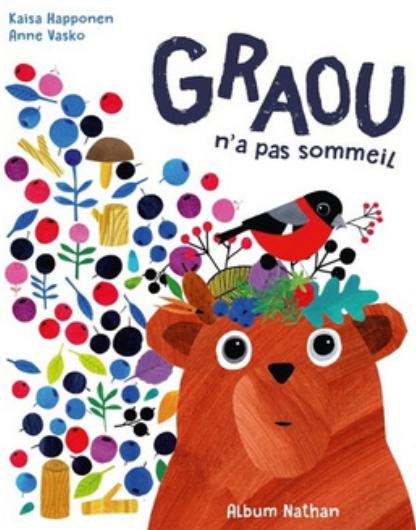
Cet album ne propose pas de narration, mais vous invite à explorer 5 univers différents, dans un jeu de "cherche et trouve" où il faut repérer des objets perdus.

Si vous ouvrez l'application "Axel" et que vous positionnez la tablette au-dessus du livre, toute la scène s'animera et de petits indices visuels vous aideront à repérer les objets perdus.



PLONGER DANS LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Graou n'a pas sommeil / Kaisa Happonen ; illustrations Anne Vasko



Dans la forêt, tous les ours dorment sauf Graou. La petite ourse s'ennuie et décide de sortir de la grotte...

1. **Lisez d'abord le livre aux enfants.**

2. Ouvrez l'**appli Graou** et scannez les pages du livre avec la tablette. Lorsque le petit oiseau est présent, il y a une animation : touchez-le du doigt, il bouge. Et s'il s'envole, suivez-le avec la tablette, retouchez-le une seconde fois et vous verrez un nouveau décor apparaître ! (Attention, pour sortir du décor, touchez la patte d'ours en haut à gauche, puis la flèche de retour en arrière). **N'hésitez pas à vous détacher du livre, à pivoter et faire quelques pas... mais attention à ne pas vous cogner.**



La petite danseuse : un conte en réalité augmentée / France télévisions

Cette application n'est pas liée à un livre et fonctionne toute seule.

La statue de la Petite Danseuse de 14 ans d'Edgar Degas prend vie chez vous et vous entraîne dans un voyage fantastique à travers les tableaux du musée d'Orsay.



Marie s'est éprise du jeune prince impérial Eugène. Pour le libérer de son monde sculpté et figé, elle doit réunir les ingrédients d'une potion magique...

Aidez-là à réunir les ingrédients de la potion cachés dans les œuvres en résolvant les devinettes.

En suivant sa silhouette ludique, découvrez les petits mondes créés par les artistes... drôles, bizarres, mythologiques ou carrément terrifiants !

Conçue pour les enfants **de 6 à 8 ans**, cette application est gratuite.